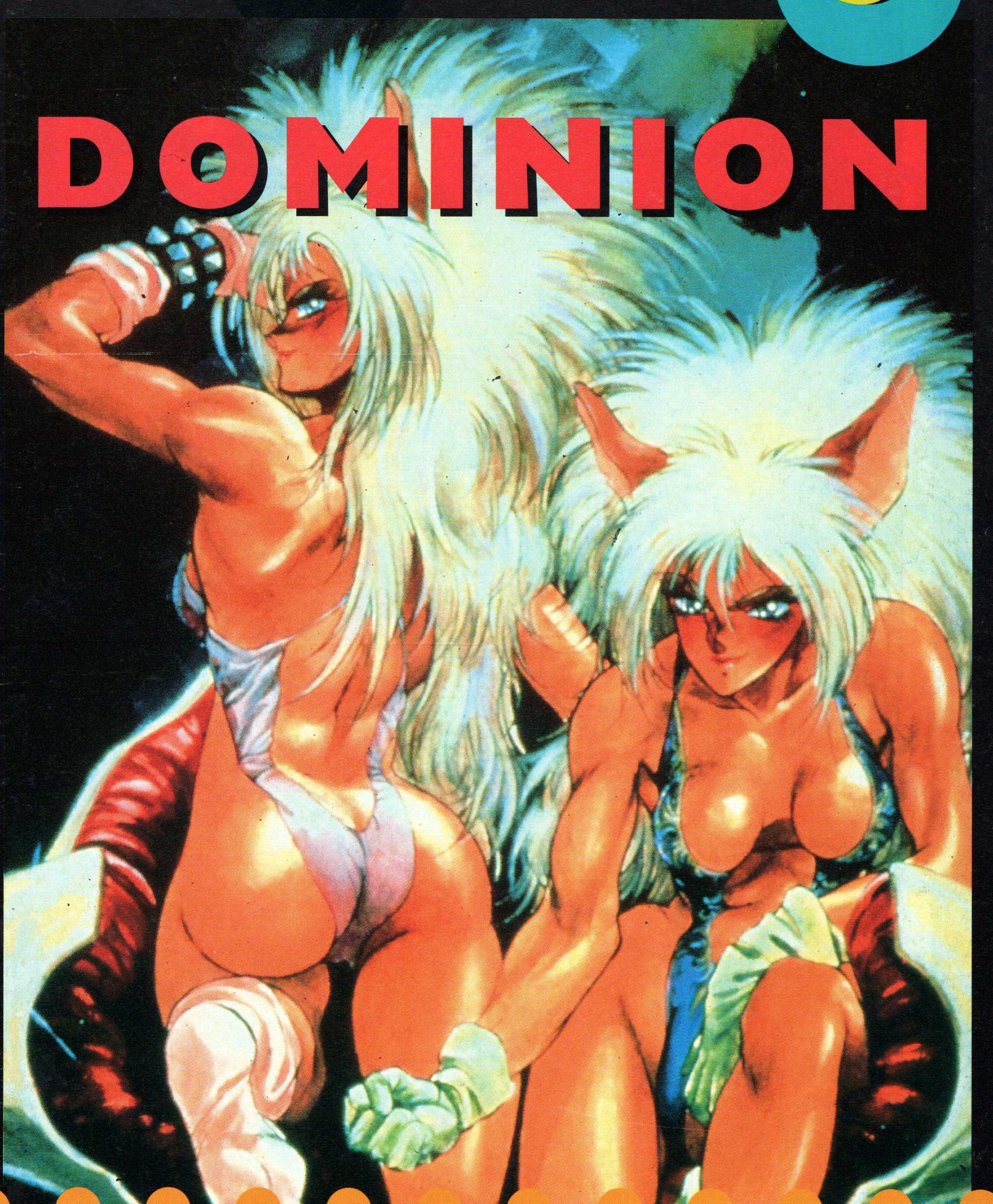
MANGA manía

3



dominion tank police



yo para ser feliz quiero un tanque

La historia comienza en el año 2010; los niveles de polución mundial reflejan un importante aumento a causa de una microbacteria. Como consecuencia es imposible respirar el aire si no se utilizan unas máscaras especiales con filtro. En la basta bioconstrucción de Newport, se comete un crimen cada 36 segundos y para solucionar este grave problema se ha creado el cuerpo de la Policía Blindada. Desgraciadamente, a pesar de contar con las armas más potentes, este grupo de policías sólo constituye un refugio para los perturbados, anormales y psicóticos que, con su obsesiva dedicación al trabajo, hacen que sus acciones sean todavía más peligrosas que las de los propios criminales que persiguen.

En este escenario aparece la nueva recluta de la Policía Blindada, Leona Ozaki, brillante, valiente y tozudamente decidida a hacer cumplir la ley. Los ataques de machismo del teniente Britain y su predisposición para meterse en problemas no logran evitar que llegue a convertirse en un miembro más del grupo y, al final, incluso afianzarse como una policía indispensable y ejemplar.

Entre los personajes principales encontramos al piloto de Leona, Al, que rápidamente profesa una gran admiración por ella; Specs, el científico de la Policía Blindada, y el Capellán (según parece Leona y Al son los únicos miembros de la unidad un poco cuerdos). La oposición cuenta con Buaku, genéticamente construido con ojos artificiales y un brazo robótico, y las populares gemelas puma, Anna y Uni. Este terrible trío se convertirá en un dolor de cabeza permanente para la Policía Blindada, que fijará en ellos su principal objetivo.

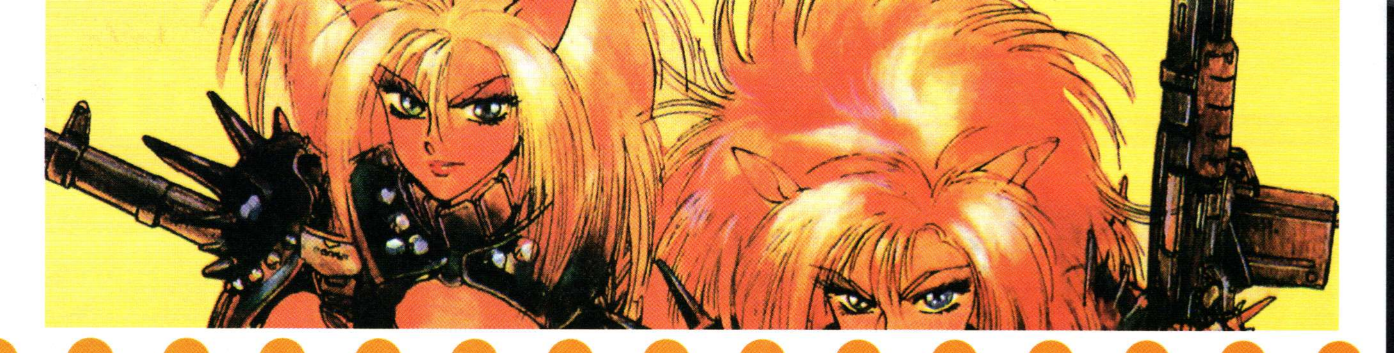
Además de los personajes reales existe Bonaparte, el tanque escurridizo de Leona y uno de los mayores ejemplos de las ventajas que presenta la técnica de animación sobre la acción real: el presupuesto de efectos especiales es ilimitado. Las persecuciones de tanques en esta serie pueden ser tal y como quieran los animadores, no hay límite para los fondos o decorados. Newport City, muy parecida a una plantación de setas, se convierte en una ciudad espectacular, original y futurista, muy lejos de las visiones habituales basadas en Blade Runner.

un poco de historia...

En 1986, debido a la necesidad de aligerar su habitual tono oscuro y cyberpunk, Masamune Shirow creó el manga Dominion. Descrito por muchos como una parodia de Appleseed, otro de sus grandes éxitos, Dominion se convirtió en 1988 en un OVA estructurado en cuatro partes: una parodia cyberpunk en la cual las payasadas, el cachondeo y la destrucción masiva se unen a una corriente sexual procedente de las espectaculares gemelas Puma. Nada es lo que parece en Dominion. Es verdad que hay destrucción masiva a gran escala, pero la violencia física es más que surrealista. Esta obra parece ser una respuesta a las persecuciones en tono absurdo de los clásicos americanos como Tom y Jerry o el Correcaminos, pero con un tratamiento mucho más acorde con nuestro tiempo y con la mentalidad de los jóvenes de hoy –verdadera fuente de inspiración de Shirow. Una obra así estaba destinada a convertirse en un rotundo éxito, y buena prueba de ello son las secuelas, tanto del manga como del film, que se han producido recientemente, y que han convertido a Dominion en la obra más popular de Shirow, tanto fuera como dentro de Japón.

Otro de los alicientes que ha hecho de Dominion un clásico del animé ha sido su gran calidad técnica. Tanto el diseño de los personajes, muy fiel al arte original de Shirow, como la espectacular animación o la brillante banda sonora reflejan un trabajo muy cuidado por parte de sus creadores, que han logrado algo muy importante: un conjunto de calidad que no deja a la improvisación el más mínimo detalle.

Hay otras historias serias e importantes –puede que incluso alguna la supere–, pero hay muy pocas que combinen con tanto acierto humor, chicas, acción, armas, conceptos medioambientales, y, además, logre mantener el interés del espectador hasta el final de la proyección. Se trata, ciertamente, de un producto con un elevado grado de adicción.





bonaparte, un mecha diferente

En el mundo de la ciencia-ficción se necesitan siempre aparatos tecnológicos nuevos y espectaculares (qué sería de Star Trek sin el Enterprise o de Star Wars sin los X-Wings). Para conseguirlo es imprescindible contar con los increíbles avances que cada día experimenta la industria en todas sus vertientes.

La tecnología más avanzada de Dominion la personifica Bonaparte. Este pequeño tanque pilotado por Leona es el último producto que, igual que el automóvil Wolkswagen Escarabajo, está dotado de personalidad propia. Bonaparte tiene, aproximadamente, el mismo tamaño que una pequeña furgoneta, algo que no supone un impedimento a la hora de destruir el asfalto como sus hermanos mayores. Está hecho con el material sobrante del gigantesco tanque especial –el preferido del Capitán–, y que ha sido destruido por Leona en plena persecución de Buaku. La primera vez que se observa a Bonaparte puede resultar divertido e incluso inofensivo, pero no se debe juzgar tan rápido, pues es la unidad de la Policía Blindada más rápida y mejor protegida. Además, su reducido tamaño duplica su eficacia en la ciudad. A pesar de que las armas antitanque son cada vez mejores (sobre todo en manos de Buaku), un tanque como Bonaparte ofrece muchas garantías de supervivencia a sus ocupantes. Ésta es la principal razón de la singular personalidad de Bonaparte.

Las dimensiones reducidas de su chasis le permiten tomar curvas a la velocidad de cualquier moto, esquivar misiles con la misma gracia de una bailarina o aparcar en cualquier sitio. ¡Es verdaderamente eficaz y polivalente!

Bonaparte, sin embargo, tiene todo lo que se necesita para llegar a ser un peligroso oponente. El cañón delantero puede ser utilizado para disparar toda clase de munición: granadas de gas, agua, munición real, etc., y su vulcan trasera puede causar verdaderos estragos durante los ataques aéreos.

A pesar de que su capacidad no se puede comparar con la de un tanque real, no hay que olvidar que Bonaparte ha sido construido para el combate urbano. Se trata de un tanque más que carismático, y realmente parece tener su propia personalidad... pues recuerda más a un ser vivo que a una máquina.

próxima entrega:



La industria

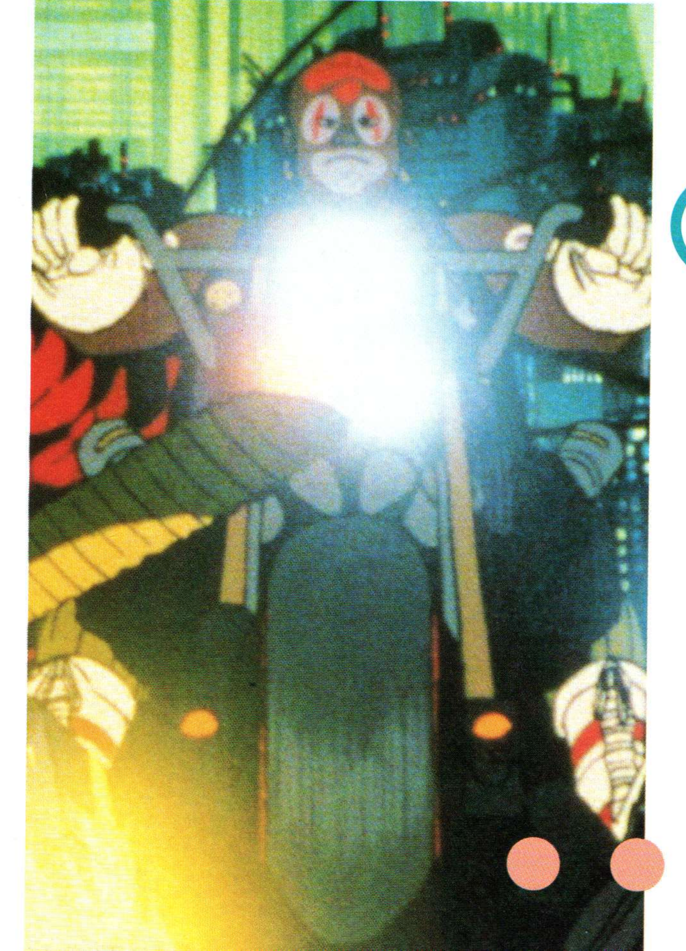


Uno de los grandes contrastes que encontramos al observar la vida en Japón es la pasión por los mangas y la voracidad con que millones de japoneses los leen. Para saciar esta demanda, se ha creado una gigantesca industria en torno al manga, llena de curiosidades y peculiaridades.

Para empezar, los japoneses no se conforman con leer comics de treinta o cuarenta páginas como en Europa o Estados Unidos. Su lectura habitual consiste en una especie de volúmenes de entre 300 y 500 páginas de papel reciclado que son lo más parecido a una guía de teléfonos. El precio –irrisorio– es de unos 200 yenes (unas 300 ptas.) y su periodicidad puede ser semanal o mensual. En su interior se pueden encontrar mangas de todo tipo: desde aventuras hasta historias de yakuzas pasando por la espada y brujería, el baseball, wrestling, adaptaciones de videojuegos, humor y cualquier otro tema que se pueda imaginar. A causa de su aparatosidad, estos volúmenes son imposibles de coleccionar. Habitualmente, se leen en el metro o en el autobús, y al terminarlo, el lector en cuestión se deshace de él de igual manera que lo haría con un periódico.

La tirada puede llegar a alcanzar cotas inimaginables para una editorial europea. Por ejemplo, del semanario Shonen Jump (famoso por albergar en sus páginas a series tan populares como **Dragon Ball** o **City Hunter**) se imprimen cada semana una media de seis millones de ejemplares. Sin embargo, esto se podría considerar una excepción, ya que la tirada normal se sitúa entre el medio millón y los dos millones de ejemplares (la tirada media en España es de... ¡8.000!).

Cada una de estas "guías telefónicas" contiene alrededor de 20 obras diferentes. A medida que los mangas adquieren popularidad son editados en tomos recopilatorios –tamaño bolsillo– de unas 200 páginas impresas con papel de mayor calidad (el precio es de unas 600 ptas.). La tirada de estos tomos, cuyo nombre técnico es tankobon, puede situarse entre los tres cientos mil y el medio millón de ejemplares en los títulos más modestos, mientras que las obras más populares sobrepasan el millón de copias, sin contar con las numerosas reediciones impresas en el transcurso de los años.



Hay varios factores que ayudan a comprender este volumen de ventas. Uno de ellos es que los japoneses tienen mangas muy específicos según la edad y el sexo del lector. Para los más pequeños se pueden encontrar títulos como **Doraemon** o **Super Bikkuriman**, mangas con sentido humorístico y con un trasfondo pedagógico y educativo. Las historias dirigidas a jóvenes (que los japoneses han fijado en una edad de 20 años) están centradas en su mayoría en los mangas de acción, aventuras y ciencia-



del Manga

ficción, con títulos tan significativos como **Akira** o **Dragon Ball.** Los adultos tienen un amplio abanico de títulos y temas para escoger, de entre los que destacan los eróticos y los denominados salaryman (para oficinistas o ejecutivos).

De la misma manera que los mangas ya mencionados son casi exclusivamente para hombres, existen mangas realizados sólo para el consumo del público femenino; son los denominados shojo manga. Entre sus títulos más famosos destacan la popular Sailor Moon (**Guerreras de la Luna**), **Candy Candy** y la mítica **Sazae San**, que cuenta las vivencias de un ama de casa japonesa y, en general, la manera de vivir de las mujeres en Japón.

Otro de los factores que contribuyen al poderío de esta gran industria son las ramificaciones que surgen del manga en sí. Es suficiente que una serie (por poner un ejemplo, **Dragon Ball**) alcance un determinado éxito para que se produzca un fenómeno, que en ocasiones puede resultar exagerado: adaptación de la serie para el cine y la TV, edición de CD con la banda sonora, videojuegos, merchandising de todo tipo, etc., un fenómeno sólo equiparable en occidente al de Tintín o Astérix. Todo el conjunto crea una atmósfera de adicción que dispara las ventas de cada uno de los elementos de forma recíproca. Por ejemplo, al hacerse una adaptación animada, aumentan considerablemente las cifras de venta del manga.

Una pequeña curiosidad dentro del mundo del manga es que en Japón la cantidad de dibujantes profesionales es muy elevada. Cada día surgen nuevos artistas, ya sea como integrantes de un equipo o como autores de su propia serie. Para el descubrimiento de nuevos talentos, las editoriales no dejan de convocar importantes concursos o convenciones, objetivo principal de cualquier aficionado que quiera convertirse en mangaka profesional.

Pero quizás el factor definitivo sea el hecho de que el manga es considerado realmente un medio cultural y, por consiguiente, un negocio con sus propias leyes de marketing, que nada tienen que ver con las empleadas en Europa (aunque sí más cercanas a las americanas). Todo ello implica un mercado cargado de diversidad, en el que los títulos más comerciales se entremezclan con los más artísticos, y en el que cada tipo de persona tiene un manga hecho a su medida.

De todas maneras, el manga es una forma de arte totalmente recomendable, que ha abierto nuevos estilos gráficos fuera de su país, y que sobre todo lleva tras de sí una industria colosal que no deja de crecer día a día.







MASAMUNE SHIROW

Análisis de un artista

Hablar de Masamune Shirow es hablar de uno de los mejores autores de manga. Shirow, aparte de su innegable calidad como dibujante y guionista, ha conseguido lo que muy pocos han logrado: ser idolatrado allí donde vaya, a la vez que recibe las más duras críticas de sus detractores.

A pesar de llevar 14 años en la industria del manga no se ha prodigado mucho en su producción; la razón hay que buscarla en el hecho de que trabaja en solitario, sin ayuda de ningún equipo o estudio tal como lo hacen otros grandes autores: Akira Toriyama (Bird Studio), Masakazu Katsura (K2R) o Katsuhiro Otomo (Mash Room). Además hay que tener en cuenta que hasta hace poco dibujaba sólo por hobby, en su tiempo libre, al igual que otros artistas americanos como Alan Davis o Arthur Adams, por poner un ejemplo. Esto repercute de forma muy positiva en todos sus trabajos, elaborados hasta el último detalle y con una gran calidad gráfica y una trama argumental muy bien estudiada.

A pesar de todo ello Shirow ha conseguido realizar bastantes obras, además de colaboraciones especiales para revistas de ciencia ficción, empresas de software, etc. Comenzó su carrera dentro del mundo del manga



con **Black Magic**, primera (y última) obra realizada en sus años de amateur en fanzines. Fue publicada en Atlas Magazine en 1983 para posteriormente ser reeditada en forma de único volumen por la editorial Seishinsha en el año 1985. Esta nueva edición presentaba seis páginas adicionales sobre la adaptación animada del manga: **Black Magic M-66**. Esta obra hizo que Seishinsha tomara a Shirow muy en cuenta, a la vez que le sirvió para crear **Appleseed** (sociedades perfectas y organizaciones terroristas). En cuanto a la obra en sí, Shirow empieza a introducir los elementos característicos de sus obras, tales como dioroides, armaduras robóticas, exoesqueletos, aliens... Un detalle a reseñar es que los diseños mecánicos de Shirow recuerdan en cierta forma a los del mítico Gundam. El éxito de **Black Magic** hizo que se adaptara a la animación con el título de **Black Magic M-66** en primavera de 1987. Esta adaptación no es del todo fiel al manga, ya que éste presenta a un androide de combate denominado M-66 que escapa de sus creadores, mientras el OVA se centra en una persecución del M-66 muy al estilo Terminator. Shirow participó activamente en el proyecto de M-66, hasta el punto de sentirse culpable por exigir demasiado a sus compañeros de producción.

Otra de las obras más conocidas de Shirow es **Appleseed**, con la que inició su carrera profesional. Publicada por primera vez en la revista mensual Gaia (de la editorial Seishinsha), logró un éxito y popularidad sólo comparable al de **Dominion**. En esta obra, Shirow evoluciona en concepto y diseño de personajes, ahora más esbeltos y estilizados. También el diseño mecánico merece especial atención, puesto que aquí abandona el rígido estilo que le caracterizó en **Black Magic**.

Appleseed muestra una sociedad postapocalíptica con ciudades que recuerdan a las polis griegas (ciudades-estado). Los personajes principales son Briaeros –un androide– y Deunan –una bella mujer–, que pertenecen al cuerpo especial de intervención de la policía de Olympus (el SWAT). **Appleseed** es una obra compleja centrada en la intriga política con importantes toques de acción, humor y erotismo, todo lo necesario para convertirse en un clásico del manga de ciencia ficción. Al igual que **Black Magic**, **Appleseed** también ha sido adaptada en forma de OVA de 45 minutos de duración.

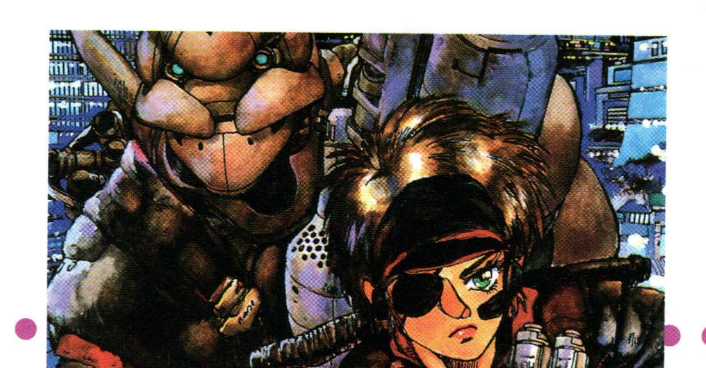
Después de **Appleseed** llegó **Dominion**, obra repleta de humor. Su publicación vio la luz en el año 1989 en la revista mensual Comic Comp de Hakusensha. Shirow presenta como personaje principal a Leona Ozaki –cadete de policía–, que crea un minitanque de combate muy especial llamado Bonaparte. La obra no es muy extensa, consta tan sólo de dos volúmenes recopilatorios y, de la misma manera que sus trabajos anteriores, **Dominion** tiene una adaptación animada de 10 OVA's.

The Ghost in the Shell es la siguiente obra del autor, aunque en esta ocasión fue la todopoderosa Kodansha la que la editó en su revista Young Magazine (la misma de **Akira**). Este manga cosechó un nuevo éxito entre los lectores japoneses. El autor retomó un estilo más cercano al cyberpunk tradicional de toda la vida. En una sociedad del futuro, los cerebros cibernéticos son el último avance tecnológico y los seguros triunfadores, a pesar de sus limitaciones sociales como el coste, el riesgo y el software.

Orion representa, hasta el momento, su última obra. Aquí mezcla los mitos japoneses con la obra de lovecraft y añade buenas dosis de humor. El resultado final es un manga bastante diferente al que nos tenía acostumbrados. La historia narra el momento de la génesis de la Tierra, en la cual intervienen magos y dioses. **Orion**, apareció en la revista Comic Gaia de Seishinsha.

Además de estas obras, (excepto **Black Magic**, el resto siguen publicándose), Shirow ha demostrado su versatilidad realizando numerosas colaboraciones para revistas y libros relacionados con la ciencia ficción y los videojuegos. Las más destacadas serían las ilustraciones que realizó para el libro de Hitoshi Yamada, The World of SF Fantasy, publicado por Seishinsha, y las ilustraciones para diversas convenciones de SF en Japón.

Con la participación de Shirow, el manga cuenta con un profesional innovador y autor de un nuevo impulso para esa monumental corriente que es el manga, siempre necesitado de nuevos valores.



MANGA Y ANIMÉ



AÑOS 1980-1981

La década de los años ochenta, partícipe de la consagración de autores como Katsuhiro Otomo, Akira Toriyama, Masamune Shirow o Rumiko Takahashi, se convertiría en la moderna Edad de Oro del Manga, ya que durante este período la animación japonesa cobró verdadera magnitud. En los dos años que ahora nos ocupan, 1980 y 1981, veremos cómo triunfaron los temas que, en los años sucesivos, se convertirían en una constante . Series de robots, aventuras espaciales y comedias estudiantiles fueron los protagonistas en estos dos años que pasarán a la historia como el nacimiento de la moderna Edad de Oro del Manga.

1980: el año del espacio

Si debemos asignar a 1980 un nombre propio ese es, sin duda, **Reiji Matsumoto**. Este mangaka de la vieja escuela ha fascinado a miles de lectores con sus obras, que abarrotan las estanterías de las librerías japonesas desde los años cincuenta. Con una particular y romántica visión de la ciencia ficción, **Matsumoto** sentó las bases de las modernas producciones de aventuras espaciales, convirtiéndose para muchos aficionados en el auténtico rey del manga de temática SF. Aunque este autor ya comenzó a arrasar en los años setenta con las adaptaciones animadas de series como **Capitán Harlock**, **Space Cruiser Yamato** y **Expreso Galáctico 999**, fue en 1980 cuando consagró su éxito con una importante lista de estrenos. En marzo se estrenaba el film Expreso Galáctico 999: Glass no Clea (**Vaso de cristal**), una producción de Toei con una duración de 152 minutos; en el mes de agosto las grandes pantallas ofrecieron un nuevo largometraje de la saga **Yamato**, Yamato yo Towa ni (**Por siempre Yamato**), en el que el carismático crucero espacial afrontaba una nueva amenaza durante 148 inquietantes minutos. Pero no sólo en las pantallas de cine triunfaron los personajes de Matsumoto; a lo largo del año dos especiales televisivos de **Expreso Galáctico 999** visitaron los televisores japoneses: Eien to Tabibito Emeraldas (**La eterna viajante Emeraldas**) y Kimi wa Hana no yo ni Aiseru ka (**¿Como el amor de una madre?**), ambos con una duración de 120 minutos.

Sin embargo, en 1980 no sólo destacó el éxito de las series de Matsumoto y las series de robots gigantes –muy presentes en toda la década–, sino que también se realizaron producciones como Muteki Robot Trider G7 (**El Invencible Robot Trider G7**), de Nippon Sunrise, Uchu Taitei God Sigma (**El Emperador del espacio God Sigma**), de TMS, Uchu Senshi Baldios (**Baldios, el Guerrero Espacial**), de Ashi, o el megaclásico del género, Tetsujin 28 Go (**Hombre de Hierro 28**), también de TMS.

Otro robot, aunque de escala mucho más reducida, contó con su serie de TV de 52 episodios: **Astroboy**. La legendaria creación de Osamu Tezuka volvió a las pantallas con una producción más actual. Sin embargo, también se adaptó en este año un largometraje titulado Hi no Tori 2.772 – Ai no Cosmozone (**Pájaro de fuego 2.772: La Zona Cósmica del Amor**) y un especial de 120 minutos, **Foomon**, basado en el manga Kitarubeki sekai. Otros títulos destacables de este año fueron los films **El Campeón**, **Doraemon: El dinosaurio de Nobita** y **Cyborg 009: La Leyenda de la Super Galaxia**.

1981: Arale contra Lum

Si preguntáramos a cualquier aficionado cuáles son los autores que gozan de mayor éxito en nuestro país últimamente, con toda seguridad se referirían a Akira Toriyama y Rumiko Takahashi, creadores de los celebérrimos **Dragon Ball** y **Ranma 1/2**, respectivamente. Pues bien, curiosamente estos dos monstruos del manga fueron los que abarcaron el mayor éxito de 1982. Urusei Yatsura (**Lamu**), de Takahashi y **Dr. Slump**, de Toriyama, se enfrentaron en una larga batalla por la audiencia sin precedentes; la primera serie con una extensión de 218 episodios y la segunda con 243 (emitidos hasta 1986). Ambos títulos, fielmente adaptados de sus mangas homónimos, guardaron la similitud de pertenecer al género humorístico: una comedia estudiantil pero con rasgos muy innovadores y radicales.

Urusei Yatsura, producción de Kitty Film, comenzó a emitirse el 14 de octubre, y narra las desventuras del adolescente Ataru, que conoce a Lum, una extraterrestre. Aunque en un principio la misión de ésta era conquistar la Tierra, acaba enamorándose del joven que, paradójicamente, se siente atraído hacia cualquier chica menos ella. Lum, que tiene un genio y unos poderes para nada saludables, intentará que su amado no se desvíe por cualquier otra muchacha y menos por Shinobu. Todo ello provocará las más variopintas situaciones.

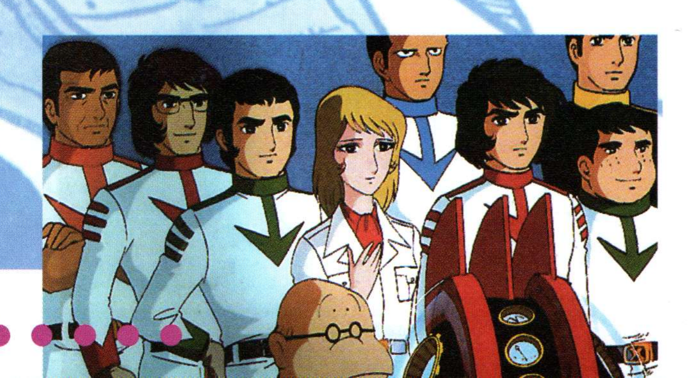
La serie –formada por capítulos independientes autoconclusivos– obtuvo un éxito rotundo que catapultó a su autora al estrellato, a la vez que generó la moda de las comedias estudiantiles con alicientes especiales poco comunes y con multitud de personajes nuevos en continuo reciclaje. A pesar de que se llegó a emitir en algunas televisiones de nuestro país, la poca promoción y la desfavorable franja horaria que se le asignó hicieron que pasara injustamente inadvertida.

En el otro lado del cuadrilátero tenemos a **Dr. Slump**, producción de la todopoderosa Toei y obra mucho más conocida por el público, quizás debido al liderazgo indiscutible de su padre, Akira Toriyama. En una línea similar pero mucho más descabellada que **Urusei Yatsura**, el humor de **Dr. Slump** nos transporta hasta Penguin Village, loca ciudad en la que reside el científico inventor más brillante de toda la historia, Senbei Norimaki . Aunque más conocido por Dr. Slump (y su afición al sexo), éste personaje cobrará verdadera popularidad en la ciudad al inventar un revolucionario robot, Arale, que encubrirá haciéndolo pasar por su hermana de carne y hueso. La "pequeña particularidad" de su hermanita reside en que posee una fuerza y unos poderes sólo equiparables a los del famoso Superman. El resto es una verdadera historia para locos.

También dotada de episodios independientes, esta serie se puede considerar como la más desternillada y absurda de la historia del manga, ya que en cada capítulo se puede encontrar los elementos más increíbles: montañas que hablan, cacas que cobran vida, personajes famosos parodiados cruelmente, vehículos de locura... mil y una ideas que rondaron por la cabeza de Toriyama y que inicialmente se plasmaron en un manga que continúa inédito en nuestro país, pero cuya serie de TV ha calado hondo en los televidentes.

Pero a pesar de que estas dos series gozaron de una popularidad arrolladora, no conviene olvidar a otras producciones de gran interés que asaltaron las pantallas aquel año. Algunas de ellas las encontramos en largometrajes como Kido Senshi Gundam (**Gundam, el Guerrero de la Armadura Móbil**), **Ashita no Joe II**, Kido Senshi Gundam II – Ai Senshi (**Guerrero del Sentimiento**) y Sayonara Ginga Tetsudo 999 – Andromeda Shuchakueki (**Andrómeda, la Última Estación de Llegada**). También se disfrutaron series televisivas de la calidad de Shin Taketori Monogatari – Sennen Joo (**La Nueva Historia de Taketori: La Reina de los Mil Años**), octava obra de Reiji Matsumoto, Tiger Mask Niesei (**Tiger Mask 2**), Sengoku majin Goshogun (**Goshogun, el Dios de la Guerra**) y Dash! Kappei (**Bola de Dan**), por citar sólo las más representativas; además se codeaban con otras producciones englobadas en la línea temática habitual de los grandes robots, de las historias de época y de las leyendas de los bosques.

En nuestro próximo encuentro, nuestra asombrosa máquina del tiempo visitará los años 1982 y 1983, testigos del éxito de series como **Robotech**, **Cat's Eye** y **Creamy Mami**.





dallos: Este título pasó a la historia como la primera producción en OVA, creada en el año 1983, y que ha gozado de diversas secuelas.

dark angel: Manga de fantasía heroica creado por Kia Asamiya, autor de otras tan populares como **Silent Möbius** y **Compiler**.

dark horse: Editorial norteamericana que ha publicado diversos mangas como **Dominion**, **Ah! My Goddess**, **Caravan Kidd**, **The Legend of Mother Sarah** e incluso una adaptación propia del clásico **Dirty Pair** y de **Bubblegum Crisis**.

dash! kappei: (Bola de Dan) Manga creado por Noboru Rokuta y adaptado en 1981 en una serie de TV de 62 episodios.

devil hunter yoko: Carismática saga de OVA's en las que una joven combatía a demonios con su espada sagrada. Mucha acción y leves toques de erotismo.

devil man: Clásico del manga de terror creado por el gran maestro Go Nagai (padre de **Mazinger Z**) en 1972 y adaptado en el mismo año en una serie de TV de 39 episodios. En el año 1987 se realizaría una nueva versión de este antihéroe mucho más real y en formato OVA, coordinada por el propio autor

dirty pair: Nació en 1985 como una serie de TV de 24 episodios para convertirse en todo un fenómeno con innumerables secuelas tanto en TV y vídeo como en pantalla grande. Se considera uno de los grandes clásicos de la SF, creado originalmente para animé.

dna2: Reciente creación de Masakazu Katsura, el creador de **Video Girl Ai**, que ha causado gran expectación en todo el mundo. Su adaptación en serie de TV y posterior recopilación en OVA's son buena prueba de ello.

dominion: Archipopular manga de Masamune Shirow (**Appleseed**, **Orion**, **The Ghost in the Shell**) que bajo un tono cómico narra las vivencias de la Policía Blindada. Más tarde se realizaron dos adaptaciones en OVA. Recientemente el manga original ha gozado de una secuela.

domu: Obra que catapultó a Katsuhiro Otomo a la fama antes de **Akira** y que le valió el premio SF de Japón. Narra el enfrentamiento psíquico entre un viejo y una niña en un gigantesco edificio.

doomed megalopolis: Sorprendente saga de OVA's basada en las habituales leyendas japonesas sobre los demonios.

doraemon: Clásico por excelencia del manga infantil creado por Fujio-Fujiko en 1970 y adaptado a TV (27 episodios) en 1973. Consta de otra serie de TV realizada en 1979 y de diversos largometrajes.

dragon ball: Sin lugar a dudas, el manga más popular en España y verdadero origen de la movida manga. La obra cumbre de Akira Toriyama consta de más de 8.000 páginas y 2 series de TV con más de 400 episodios.

dragon fall: Parodia española de **Dragon Ball** creada por el tándem Hi no Tori Studio.

dragon quest: Uno de los videojuegos japoneses más populares de la historia. Este juego de ROL, que contó con diseño de personajes de Toriyama, posee gran cantidad de secuelas y ha sido adaptado en manga (por diversos autores y editoriales), y en serie de TV bajo el título de **Dai no Daiboken.**

dr. slump: Manga cargado de humor delirante que le valió la fama suprema a Akira Toriyama. Fue adaptado en 1981 en una serie de TV de 243 episodios de gran éxito.



MANGA manía

©1995 Europea de Promoción y Fomento, S.A,
Colaboradores: Javi Badía, José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-3244-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.